



Arcade

FLIGHT

Simulator



CONTROLS

The controls are clearly displayed in the game.

HINTS

Tap **RESTORE** at any point during a game to return to the title screen.

Press **S** to start the race. You are then told **RIDERS READY – PEDALS READY – GO!**

Press accelerate the instant that you are told to go – timing is vital, don't lose precious tenths of a second. Race as if you are in a real ground slows you down. All the hills and different grade surfaces affect you as in real life.

For **DIRT BIKING**, remember that speed is the essence, and use the burns frequently to keep your speed up.

For **QUARRY RACING**, you must use the momentum gained from steep downward slopes to carry you up the difficult ramps.

DIRT BIKING is easier for beginners than **QUARRY RACING**.

QUARRY RACING

Each player will be asked to select their preferred tyre width and chainwheel size before the start of the game. Narrow tyres are not as effective in turning, but give increased speed because of the reduction in drag. Small chainwheels allow snappy acceleration, but give a lower top speed.

The riders can crash into each other and fall off their bikes, so be careful to avoid your opponents.

FRANCAIS

CONTROLES

Vous pouvez utiliser des joystick ou le clavier pour contrôler les vélos BMX.

SUGGESTIONS

Tappez sur **RESTORE** à n'importe quel moment du jeu pour retourner à l'écran avec titres.

Appuyez sur '**S**' pour commencer la course. On vous dit alors **RIDERS READY – PEDALS READY – GO!**

Appuyez sur **ACCELERATE** dès qu'on vous donne l'ordre de partir. Il est essentiel d'être prompt, ne perdez pas des précieux dixièmes de secondes. Courez comme si vous étiez dans un vrai championnat BMX. Les rampes vous aident à tourner, le terrain accidenté vous ralentit. Toutes les collines et les surfaces à tourner, le terrain accidenté vous ralentit. Toutes les collines et les surfaces à différents niveaux jouent un rôle comme dans le jeu réel. Pour le **DIRT BIKING**, n'oubliez pas que c'est la vitesse qui compte et utilisez fréquemment les rampes pour maintenir votre vitesse.

Pour le **QUARRY RACING** vous devez mettre à profit la vitesse acquise dans les descentes abruptes pour griper les rampes difficiles.

Dans la version difficile du jeu, on demande à chaque joueur de sélectionner la largeur de pneu et dimension de chaîne préférées avant le début du jeu. Des pneus étroits sont moins performants dans les virages, mais augmentent la vitesse en raison de la réduction de la résistance. De petites chaînes permettent une accélération rapide mais donnent une vitesse maximale inférieure.

ESPAÑOL

CONTROLES

Se puede usar joystick o el teclado para controlar las bicis BMX.

SUGGESTIONES

Interceptar **RESTORE** en cualquier tiempo durante el juego para volver a los rótulos con titulares.

Pulsar '**S**' para comenzar la carrera. Entonces se les dirá **RIDERS READY – PEDALS READY – GO!**

Pulsar **ACCELERATE** en el momento exacto que se les diga adelante – la cronometración es vital, no pierdan unas preciosas décimas de segundo. Corra como si estuviera en un campeonato real BMX. Las curvas en inclinación ayudan a dar la vuelta, los terrenos accidentados hacen disminuir la velocidad. Todas las colinas y los diferentes niveles de la superficie le afectan como en la vida real.

Para el **DIRT BIKING**, recuerde que la velocidad es lo esencial, y use las curvas en inclinación a menudo para mantener su alta velocidad.

Para el **QUARRY RACING**, debe usar el impetu ganado en las acusadas bajadas para continuar en las difíciles subidas.

En la versión para difíciles del juego, a cada jugador se le pedirá que seleccione la longitud de la rueda y tamaño de la cadena que prefiera antes de inicio del juego. Los neumáticos estrechos no son tan efectivos al dar la vuelta, pero dan una mayor velocidad por la reducción de la resistencia. Las cadenas pequeñas permiten aceleraciones rápidas, pero dan una velocidad máxima inferior.

DEUTSCH

STEUERUNG

Sie können Steuerknüppel oder die Tastatur zur Steuerung der BMX-Räder gebrauchen.

HINWEISE

RESTORE kann jederzeit während des Spiels gedrückt werden, um zur Titelseite zurückzugehen. Um zu starten, drücken Sie '**S**'. Sie hören dann: **RIDERS READY – PEDALS READY – GO!**

Im gleichen Augenblick, wenn Sie **GO** hören, tasten Sie **ACCELERATE**, die Wahl des richtigen Zeitpunkts es ist äusserst wichtig. Sie dürfen keine Zehntelsekunde verlieren!

Rennen Sie, als ob Sie in einem wirklichen BMX – Weitrennen wären. Die überhöhten Kurven helfen beim Wenden, unebene Strecken halten Sie auf. Hügel und alle verschiedenen Oberflächen der Bahn beeinflussen Ihr Rennen im Spiel wie auf einer richtigen Rennbahn.

Vergessen Sie nicht, dass auf dem **DIRT TRACK** Geschwindigkeit von grösster Wichtigkeit ist, darum machen Sie häufig Gebrauch von den Böschungen, um die Geschwindigkeit hoch zu halten.

Beim **QUARRY RACING** müssen Sie den Schwung, den Sie gewinnen, wenn Sie an steilen Abhängen hinunterfahren,

ausnutzen, um an schwierigen Rampen schneller hochzukommen.

In dem Spiel für Spezialisten wird jeder Spieler gebeten, vor dem Start die von ihm bevorzugte Reifenweite und Kettenrängerröss auszuwählen. Schmale Reifen sind nicht sehr effektiv beim Wenden, aber vermehren die Geschwindigkeit durch Verringerung des Widerstandes. Kleine Kettenräder geben schnelle Beschleunigung aber niedrigere Spitzengeschwindigkeit.

These are other great CodeMasters games available for your Commodore 64/128 . . .

SIMULATORS

BMX Simulator · Grand Prix Simulator

Fruit Machine Simulator · ATV Simulator

Pro Snooker Simulator · Pro Skateboard Simulator

Pro Ski Simulator · International Rugby Simulator

SAS Combat Simulator · Arcade Flight Simulator

BMX Freestyle

ARCADE ACTION

Super G-Man · Red Max · Armouredillo · Thunderbolt

Lazer Force · Poltergeist · GhostHunters · Super Stuntman

SuperHero · Ninja Massacre

PLATFORM ACTION

Mr Angry · Super Robin Hood · Vampire

CARTOON ADVENTURE

Dizzy

In our PLUS range . . .

Pro BMX Simulator · The Race Against Time

Jet Bike Simulator · Super DragonSlayer

And in the new GOLD range . . .

4 Soccer Simulators · Rockstar ate my Hamster
* Some of these titles are becoming available on disk! Ask your CodeMasters dealer for the latest news



Game design

Richard Darling

Coding

Mike Clark/Richard Darling

Graphics

James Wilson/Bob Stevenson

Music/Sound/FX

David Whittaker

Directors

Richard Darling

Production

Stew Regan

Design and

Nigel Fletcher

Illustration



This program, including code, graphics, music and artwork is the copyright of The CodeMasters Software Co. Ltd and no part may be copied, stored, transmitted or reproduced in any form or by any means, hired or lent without the express permission of The CodeMasters Software Co. Ltd.

MADE IN ENGLAND

Published by CodeMasters Software Co. Ltd.,
PO Box 6, Southam, Warwickshire, England CV33 0SH.